

Le carnet de défis de *Faris*

Cahier n° 1

12 défis d'échecs à faire au crayon, avec Louna, Sami et Faris. Imprime-le, cherche bien... et gagne tes 45 étoiles !

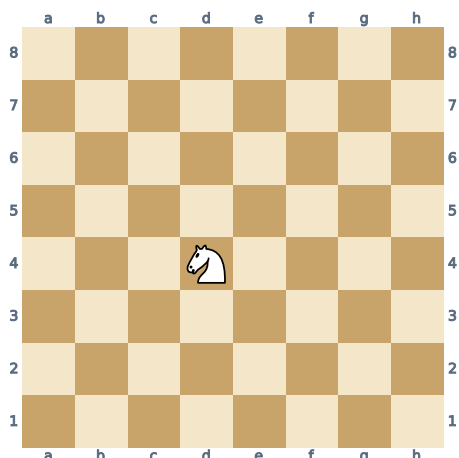


Où Faris peut-il sauter ?

Le cavalier saute en forme de L : deux cases tout droit, puis une case sur le côté.

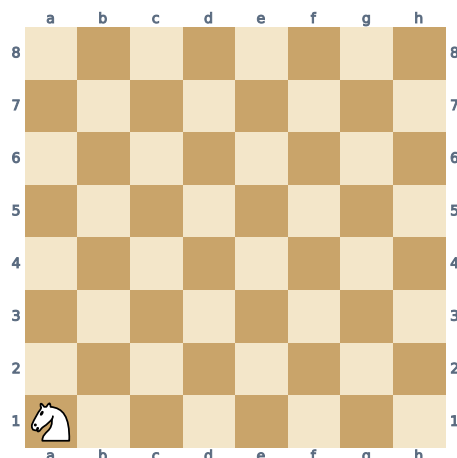
Colorie toutes les cases où il peut arriver, puis compte-les.

1



Au milieu, il a _____ cases.

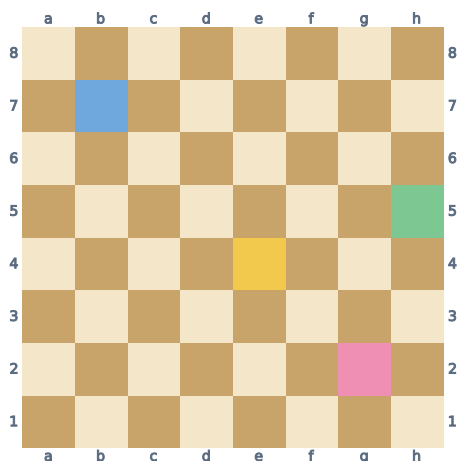
2



Dans le coin, il a _____ cases.

Chaque case a un nom

Une lettre en bas, un chiffre sur le côté : écris le nom de chaque case colorée.



La case jaune : _____

La case bleue : _____

La case rose : _____

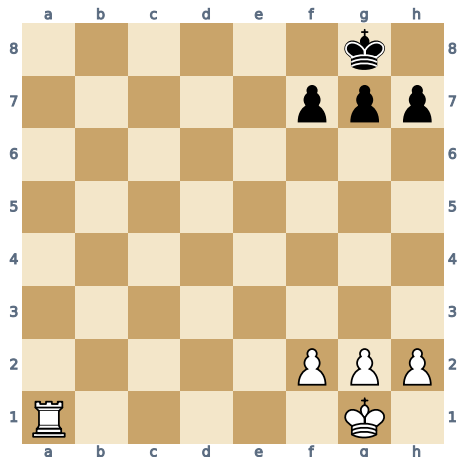
La case verte : _____

Astuce : la lettre d'abord, le chiffre ensuite, comme « e4 ».

Mat en un coup !

Dans chaque position, les Blancs peuvent gagner tout de suite : trouve le coup qui fait échec et mat. Le roi noir est attaqué... et il n'a plus aucune case pour s'échapper.

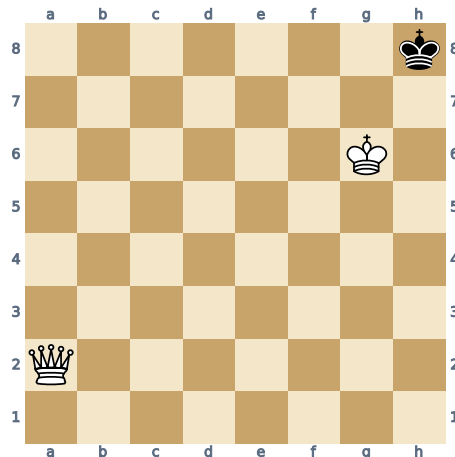
1



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

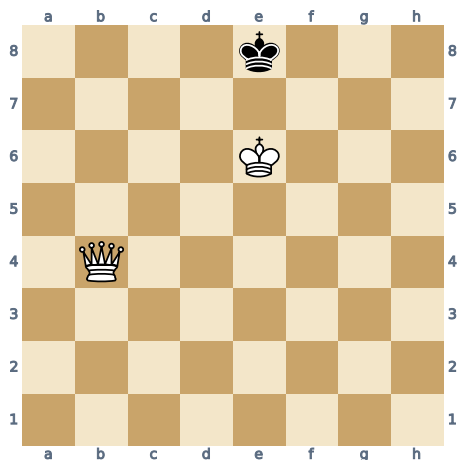
2



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

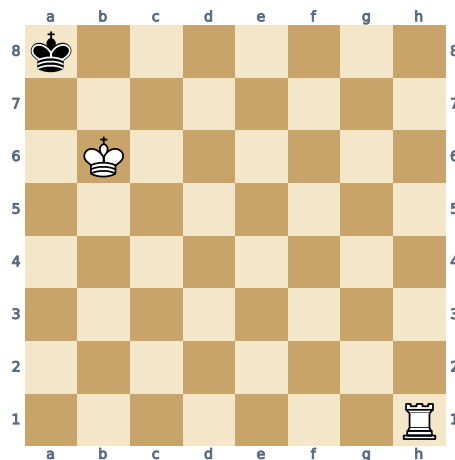
3



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

4



Les Blancs jouent et font mat.

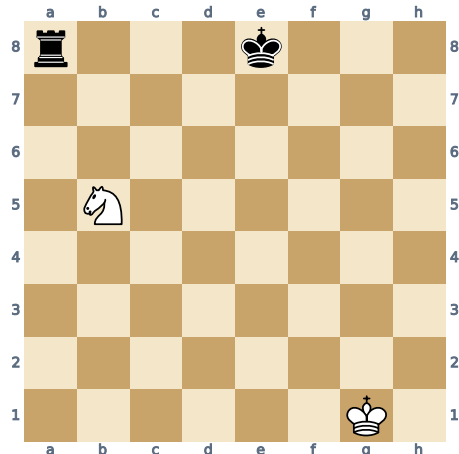
Ton coup : _____

DÉFI 4 · LA FOURCHETTE

Un saut, deux attaques

Le cavalier blanc peut attaquer le roi ET une autre pièce en même temps. Les Noirs ne pourront en sauver qu'une !

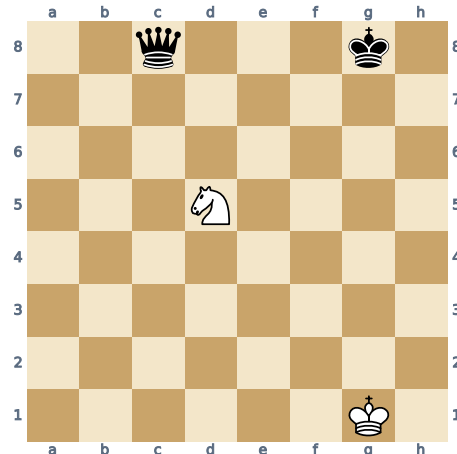
1



Trouve le saut de Faris qui attaque deux pièces à la fois.

Ton coup : _____

2



Trouve le saut de Faris qui attaque deux pièces à la fois.

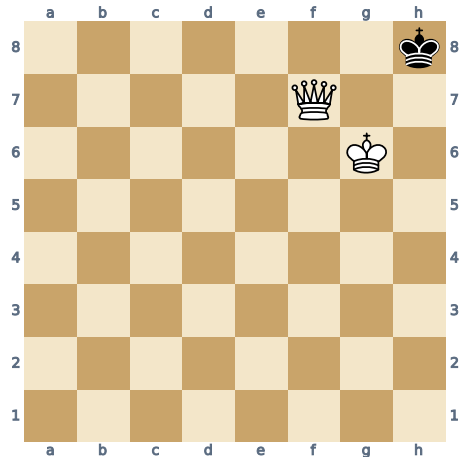
Ton coup : _____

DÉFI 5 · MAT OU PAT ?

Gagné... ou partie nulle ?

Mat : le roi est attaqué et ne peut pas s'échapper. Pat : il n'est PAS attaqué, mais il n'a aucun coup à jouer, et la partie est nulle.

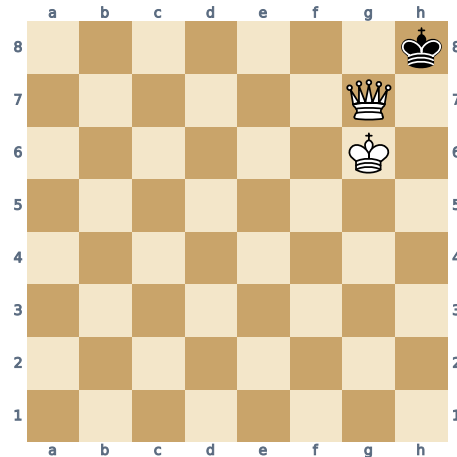
1



C'est aux Noirs de jouer. Mat, ou pat ?

☐ mat ☐ pat

2



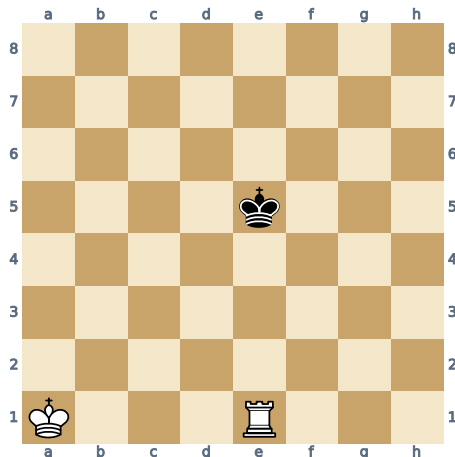
C'est aux Noirs de jouer. Mat, ou pat ?

☐ mat ☐ pat

Le roi est-il en échec ?

Quand une pièce attaque le roi, on dit qu'il est en échec. Regarde bien chaque pièce blanche : attaque-t-elle le roi noir ? Attention, une pièce peut en cacher une autre !

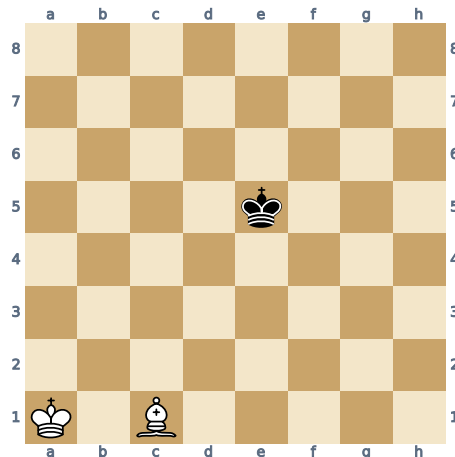
1



Le roi noir est-il en échec ?

☐ oui ☐ non

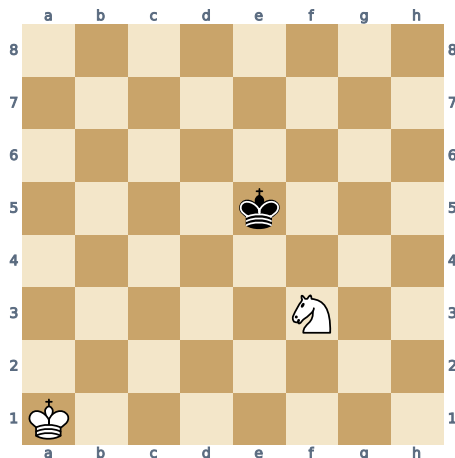
2



Le roi noir est-il en échec ?

☐ oui ☐ non

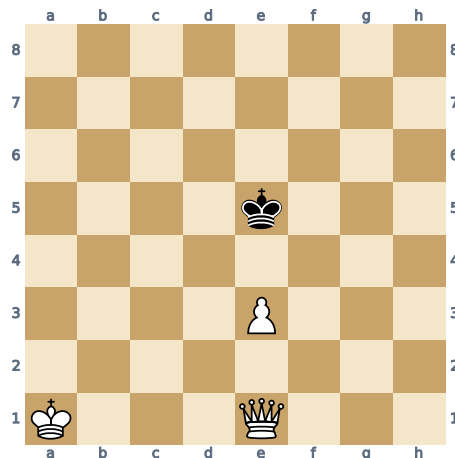
3



Le roi noir est-il en échec ?

☐ oui ☐ non

4



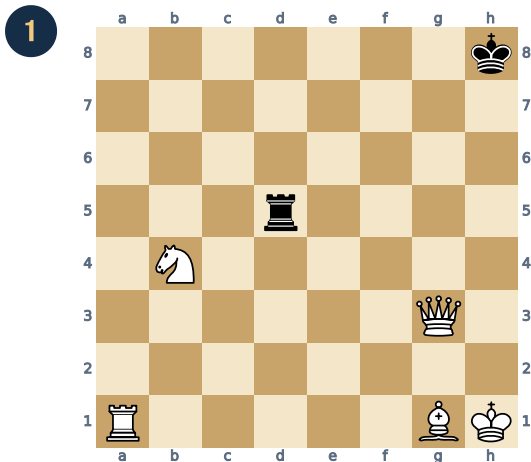
Le roi noir est-il en échec ?

☐ oui ☐ non

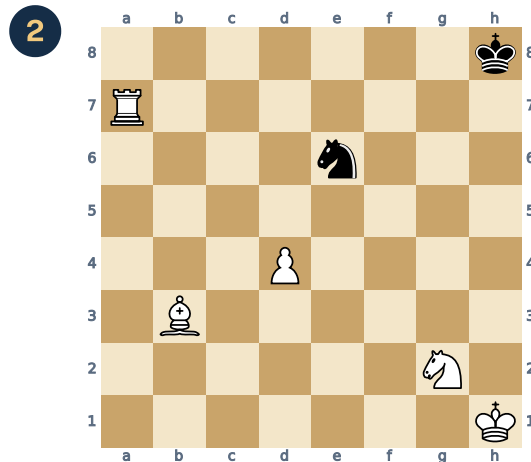
DÉFI 7 · QUI PEUT MANGER ?

Une seule bonne réponse

Plusieurs pièces blanches regardent la pièce noire... mais une seule peut vraiment la prendre.



Une seule pièce blanche peut prendre la pièce noire. Entoure-la !



Une seule pièce blanche peut prendre la pièce noire. Entoure-la !

DÉFI 8 · CHACUN SON CHEMIN

Relie chaque pièce à son déplacement

Trace un trait entre chaque pièce et sa façon de se déplacer.



Le pion



La tour



Le fou



Le cavalier



La dame



Le roi



A. En forme de L, en sautant par-dessus les autres pièces.

B. D'une seule case, dans toutes les directions.

C. Tout droit, en ligne ou en colonne, aussi loin que possible.

D. Tout droit vers l'avant, et il prend en diagonale.

E. Dans toutes les directions, aussi loin que possible.

F. En diagonale, aussi loin que possible.

Combien ça vaut ?

Chaque pièce a une valeur en points. Le roi, lui, n'a pas de prix : si on l'attrape, la partie est finie !



1

le pion



3

le cavalier



3

le fou



5

la tour



9

la dame

1

Combien valent une tour et un pion ensemble ?

_____ points

2

Louna a un fou et un cavalier. Combien de points ?

_____ points

3

Sami donne sa tour pour prendre ton cavalier. Qui a fait la bonne affaire ?

4

Qu'est-ce qui vaut le plus : une dame, ou deux tours ?

Le sais-tu ?

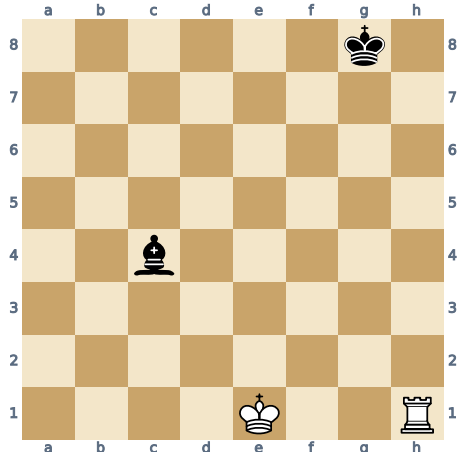
Un pion qui arrive tout au bout de l'échiquier se transforme : il peut devenir une dame, et passer de 1 point à 9 points !



A-t-on le droit ?

Le roque et la prise en passant sont des coups spéciaux, avec leurs propres règles. Regarde bien chaque position avant de répondre.

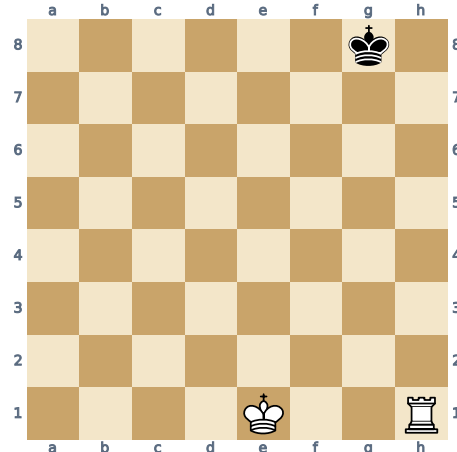
1



Les Blancs veulent faire le petit roque. Ont-ils le droit ?

☐ oui ☐ non

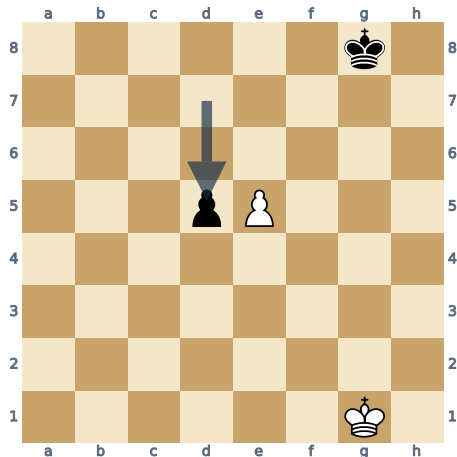
2



Et ici, les Blancs ont-ils le droit de roquer ?

☐ oui ☐ non

3



Le pion noir vient d'avancer de deux cases. Le pion blanc peut-il le prendre en passant ?

☐ oui ☐ non

À retenir

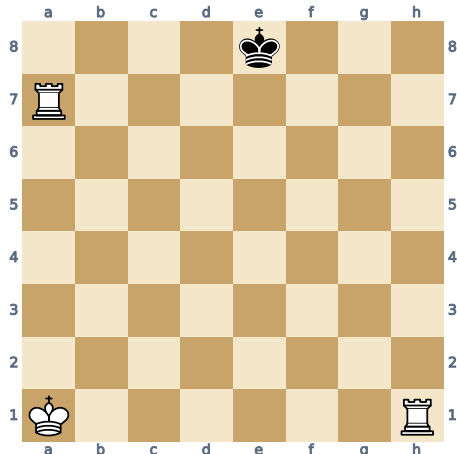
Le roque est interdit si le roi est en échec, ou s'il doit passer ou arriver sur une case attaquée.

La prise en passant se joue seulement juste après le double pas du pion adverse : c'est maintenant ou jamais !

Encore plus fort !

Les Blancs jouent et font mat en un coup. Cette fois, il faut parfois l'aide d'une autre pièce... ou une petite transformation !

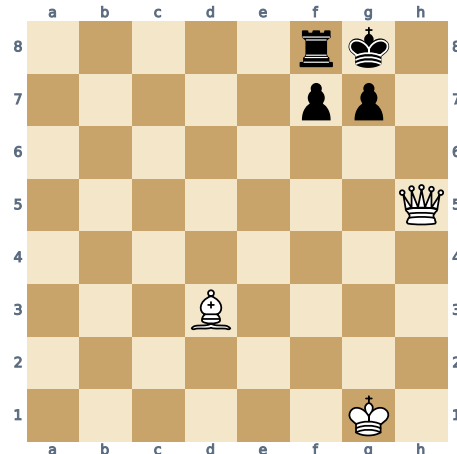
1



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

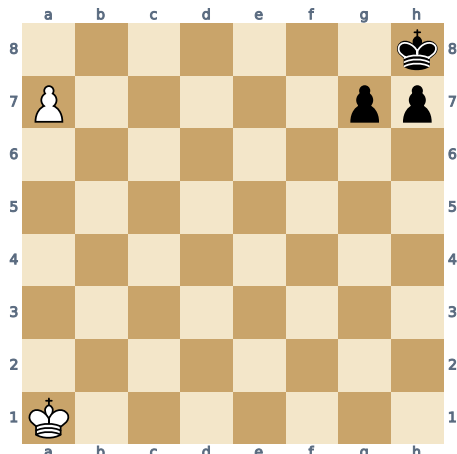
2



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

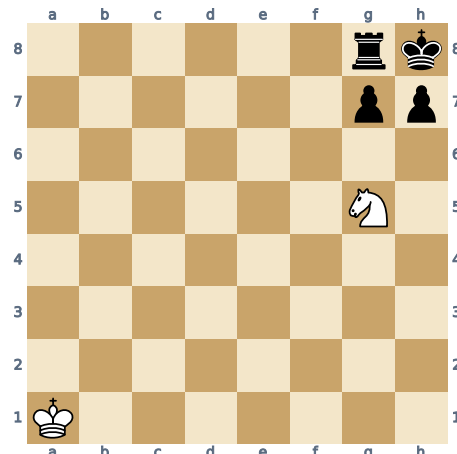
3



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

4



Les Blancs jouent et font mat.

Ton coup : _____

Vrai ou faux ?

Louna a préparé huit questions sur tout ce que tu as appris. Coche la bonne case !

- 1 Le fou peut changer de couleur de case quand il veut. ☐ vrai ☐ faux
- 2 Le cavalier peut sauter par-dessus les autres pièces. ☐ vrai ☐ faux
- 3 Le roi a le droit de se mettre en échec tout seul. ☐ vrai ☐ faux
- 4 Un pion qui arrive au bout de l'échiquier peut devenir une dame. ☐ vrai ☐ faux
- 5 La dame vaut plus qu'une tour. ☐ vrai ☐ faux
- 6 Quand il y a pat, c'est celui qui a le plus de pièces qui gagne. ☐ vrai ☐ faux
- 7 Quand on roque, le roi se déplace de deux cases. ☐ vrai ☐ faux
- 8 Quand on pose l'échiquier, la case du coin en bas à droite est claire. ☐ vrai ☐ faux

Ton score

Une étoile par bonne réponse : il y en a 45 à gagner.
Colorie-les en bas de chaque page, puis vérifie avec les solutions.

J'ai gagné _____ étoiles sur 45 !



Les solutions

Les coups sont écrits comme dans les livres d'échecs : R = roi, D = dame, T = tour, F = fou, C = cavalier, puis la case d'arrivée. Le « # » veut dire échec et mat.

Défi 1

1. **8 cases** : b3, b5, c2, c6, e2, e6, f3 et f5.
2. **2 cases** seulement : b3 et c2. Dans un coin, le cavalier est beaucoup moins fort !

Défi 2

Jaune : **e4** · bleue : **b7** · rose : **g2** · verte : **h5**.

Défi 3

1. **Ta8#** : le roi noir est enfermé par ses propres pions.
2. **Da8#** : le roi blanc garde g7 et h7.
3. **De7#** (la dame est protégée par son roi) ou **Db8#** : les deux font mat !
4. **Th8#** : le roi blanc garde a7 et b7.

Défi 4

1. **Cc7+** : échec au roi et attaque de la tour a8.
2. **Ce7+** : échec au roi et attaque de la dame c8.
Le roi doit bouger... et Faris mange la pièce au coup suivant.

Défi 5

1. **Pat** : le roi noir n'est pas attaqué, mais toutes ses cases sont surveillées. Partie nulle !
2. **Mat** : la dame attaque le roi et elle est protégée par le roi blanc.

Défi 6

1. **Oui** : la tour attaque tout droit sur la colonne e.
2. **Non** : le fou n'est pas sur la diagonale du roi.
3. **Oui** : le cavalier attaque le roi d'un saut en L.
4. **Non** : le pion blanc en e3 bouche le passage de la dame.

Défi 7

1. Le **cavalier** b4 peut prendre la tour d5.
2. Le **fou** b3 peut prendre le cavalier e6.

Défi 8

Le pion → **D** · la tour → **C** · le fou → **F** · le cavalier → **A** · la dame → **E** · le roi → **B**.

Défi 9

1. **6 points** (5 + 1). 2. **6 points** (3 + 3).
3. **Toi** : tu gagnes une tour (5) et tu ne perds qu'un cavalier (3).
4. **Deux tours** : 10 points contre 9.

Défi 10

1. **Non** : le roi passerait par f1, surveillée par le fou noir.
2. **Oui** : rien n'empêche le roque.
3. **Oui** : le pion blanc prend en passant et arrive en d6.

Défi 11

1. **Th8#** : l'autre tour garde la 7^e rangée.
2. **Dh7#** : la dame est protégée par le fou d3.
3. **a8=D#** : le pion devient une dame (une tour fait mat aussi).
4. **Cf7#** : le roi est étouffé par ses propres pièces.

Défi 12

1. Faux · 2. Vrai · 3. Faux · 4. Vrai · 5. Vrai · 6. Faux (c'est une partie nulle) · 7. Vrai · 8. Vrai.



Tu as aimé ? Viens jouer *avec nous* !

- ♠ Des cours d'échecs en ligne pour les enfants, dès 6 ans
- ♠ Des petits groupes de 4 à 6 enfants, pour que chacun joue et soit suivi
- ♠ 2 séances d'une heure par semaine, en direct sur Google Meet
- ♠ Des parties sur Lichess, et des tournois entre élèves du club
- ♠ Après chaque séance, un compte rendu pour les parents
- ♠ Une séance découverte gratuite, sur demande

cmustapha.com

Horaires, tarif et inscription en ligne.

WhatsApp : **+212 6 07 08 40 80**

Et pour revoir les règles en s'amusant : les 32 leçons en vidéo, gratuites, sur **cmustapha.com/lecons**, et un nouvel épisode chaque jour sur la chaîne YouTube **Le monde de Faris**.

